



COLÓQUIO INTERNO DE MÚSICA E SOCIEDADE REPRESENTAÇÕES E IDENTIDADES – A MÚSICA COMO AGENTE SOCIAL

21 e 23 de Maio 2016
FCSH - UNL

Organização

Departamento de Ciências Musicais

Apoio:



CIESEM

FCSH FACULDADE DE CIÊNCIAS
SOCIAIS E HUMANAS
UNIVERSIDADE NOVA DE LISBOA

COLÓQUIO INTERNO – MÚSICA E SOCIEDADE

REPRESENTAÇÕES E IDENTIDADES - A MÚSICA COMO AGENTE DE CONSTRUÇÃO SOCIAL

21 de Maio 2016, Sala 0.06, Ed. I&D

Abertura: 9h45 – 10h

10h – 11h15

MESA 1 – USOS E PAPÉIS DA MÚSICA EM QUADROS AUDIOVISUAIS

MODERAÇÃO: ISABEL PINA

JÚLIA DURAND 'It's realism, and music has no place there': a *stock music* em documentários e telejornais

JOANA FREITAS "Why did the music stop?": o uso de padrões musicais na construção do medo nos jogos *survival horror*

MARIANA LIMA 'Simsdieval': a construção híbrida do período medieval num videojogo'

11h15 – 11h30: *COFFEE BREAK*

11h30 – 12h15

MESA 2 – PRÁTICAS MUSICAIS EM PORTUGAL: INVENTAR E REINVENTAR TRADIÇÕES

MODERAÇÃO: DANIELA SILVESTRE

CELINA DA PIEDADE 'Andanças de uma Acordeonista nos bailes folk'

VERÓNICA PEREIRA 'O público das Danças de São Nicolau'

Abertura: 17h45 – 18h

18h – 19h15

MESA 3 – A MÚSICA NA CONSTRUÇÃO DE IDENTIDADE E ESTRUTURA SOCIAL

MODERAÇÃO: VASCO COMPLETO

LÍVIA SABBAG 'A construção social da ópera dentro e fora do campo profissional - Dilemas e Valores

JOÃO PORFÍRIO 'Som Eu' uma história baseada em sons verídicos - o papel das *soundscapes* na construção da identidade

TERESA GENTIL 'Muito mais do que cantora' género, identidade e indústria musical - a experiência de cinco cantautoras portuguesas

19h15 – 19h30: *COFFEE BREAK*

19h30 – 20h45

MESA 4: DISCURSOS E POLÍTICAS MUSICAIS

MODERAÇÃO: FILIPE GASPAR

JOÃO PEDRO AFONSO Práticas Musicais Sacras como Mediação entre Espaços Culturais e Políticos Distintos: o caso da Capela da Embaixada Portuguesa em Londres

DIANA CONSCIÊNCIA *High/low culture*, o que os separa?

RODRIGO LOURENÇO *When unheard melodies are heard*: um revisitar a Adorno e Eisler através de Gorbman

Comissão organizadora: Joana Freitas | João Porfírio

Coordenação científica: Paula Gomes Ribeiro

Organização: Departamento de Ciências Musicais

Apoio: SociMus (Grupo de Estudos Avançados em Sociologia da Música) | CESEM (Centro de Estudos de Sociologia e Estética Musical)

Faculdade de Ciências Sociais e Humanas – Universidade Nova de Lisboa



MÚSICA E SOCIEDADE

FICHA DE EXPOSIÇÃO

RESUMO/ABSTRACT

Os jogos de *survival horror* constroem uma série de interações simbióticas e sensoriais com os jogadores através da relação entre o *design* da narrativa e a utilização da música e sonoplastia durante a acção no ecrã – a música é utilizada para canalizar diversos estados emocionais aos jogadores, bem como instruções sónicas ao experienciar estes produtos (Roberts: 2014). Este trabalho pretende examinar, através de um caso de estudo prático e interactivo com participantes com diferentes níveis de experiência, como é que os mesmos percebem a música, a sua construção e aplicação na jogabilidade de quatro videojogos de subgéneros distintos, observando também os estados emocionais que decorreram desta experiência, procurando cruzar com outras formas audiovisuais que utilizem métodos semelhantes na construção do horror e medo no espectador.

CONCEITOS PRINCIPAIS

Interacção; imersão; horror; experiência participativa; construção de ambiente; música e atmosfera sonora

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CARR, D. (2003), *Play Dead: Genre and Affect in Silent Hill and Planescape Torment*, Game Studies, vol. 3, nº 1

CARR, D. (2014), *Ability, Disability and Dead Space*, Game Studies, vol. 14, nº 2

COLLINS, K. (2008), "Gameplay, Genre, and the Functions of Game Audio" in *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*, MIT Press, pp. 123-137

CUNNINGHAM, S., GROUT, V. & R. PICKING (2010), "Emotion, Content & Context in Sound and Music", in GRIMSHAW, M. (Ed), *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments*, IGI Global Publishing, pp. 235 - 263

GARNER, T. & M. GRIMSHAW (2011), *A climate of fear: considerations for designing a virtual acoustic ecology of fear*, AM '11 Proceedings of the 6th Audio Mostly Conference: A Conference on Interaction with Sound, pp. 31-38

GRIMSHAW, M. (2009), "The audio Uncanny Valley: Sound, fear and the horror game" in *Games Computing and Creative Technologies: Conference Papers* (Peer-Reviewed). Paper 9. http://digitalcommons.bolton.ac.uk/gcct_conferencepr/9

MUNDHENKE, Florian (2013), "Resourceful Frames and Sensory Functions – Musical Transformations from Game to Film in Silent Hill" in MOORMANN, Peter (ed.), *Music and Game: Perspectives on Popular Alliance*, Springer VS, pp. 108-124

NEUHOLD, T., *The role of audio for spatial and affective involvement in survival horror games* (independent researcher)

PHILLIPS, W. (2014), *A Composer's Guide to Game Music*, The MIT Press

ROBERTS, R. (2014), "Fear of the Unknown: Music and Sound Design in Psychological Horror Games" in DONNELLY, K. J., GIBBONS, W. & N. LERNER (ed.), *Music in Video Games: Studying Play*, Taylor and Francis, pp. 138-150

TOPRAC, P. & A. ABDEL-MEGUID (2011), "Causing Fear, Suspense, and Anxiety Using Sound Design in Computer Games", in GRIMSHAW, M. (Ed), *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments*, IGI Global Publishing, pp. 176-191

WHALEN, Z. (2007), "Case Study: Film Music vs. Videogame Music: The Case of *Silent Hill*" in SEXTON, J. (ed.), *Music, Sound and Multimedia: From the Live to the Virtual*, Edinburgh University Press, pp. 68-81

WHARTON, A. & K. COLLINS (2011), *Subjective Measures of the Influence of Music Personalization on Video Game Play: A Pilot Study*, *Game Studies*, vol. 11, nº 2

ZHANG J. & X. FU (2015), *The Influence of Background Music of Video Games on Immersion*, *J Psychol Psychother* 5: 191